Volume 7 Issue 3 (2023) Pages 3107-3116
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengaruh Implementasi Permainan Tradisional Terhadap Disiplin Anak Usia Dini

Elizabeth Prima[1]✉, Putu Indah Lestari[1]
Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Dhyana Pura, Indonesia(1)
DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.3221

Abstrak
Disiplin pada anak dapat ditingkatkan dengan bantuan permainan, yaitu permainan tradisional. Tujuan riset ini ialah untuk mengkaji dampak penerapan permainan tradisional pada kedisiplinan anak. Penelitian ini merupakan quasi experiment menggunakan desain kelompok kontrol *non-equivalent*. Subjek pada riset yaitu siswa kelas B di Nusa Dua. Adapun kelompok kontrol dan eksperimen ditentukan secara acak. Data dikumpulan dengan menggunakan lembaran observasi. Untuk menganalisis data penelitian ini digunakan *one way analysis of variance* (ANOVA). Hasil yang ditemukan ada perbedaan pada disiplin siswa yang diajarkan dengan permainan tradisional dan siswa yang mengikuti metode belajar biasa. Dengan demikian dapat diperoleh gambaran pembelajaran sesuai dalam meningkatkan disiplin siswa. Bermain permainan tradisional pada masa kanak-kanak dapat merangsang aspek perkembangan anak.

Kata Kunci: *permainan tradisional; sikap disiplin anak; anak usia dini*.

Abstract
Discipline in children can be improved with the help of games, namely traditional games. The purpose of this research is to examine the impact of implementing traditional games on children's discipline. This research is a quasi experiment using a non-equivalent control group design. The subjects in the research were class B students in Nusa Dua. The control and experimental groups were determined randomly. Data was collected using observation sheets. To analyze the research data, one way analysis of variance (ANOVA) was used. The results found that there is a difference in the discipline of students who are taught by traditional games and students who follow the usual learning method. Thus it can be obtained an appropriate description of learning in improving student discipline. Playing traditional games in childhood can stimulate aspects of child development.

Keywords: *traditional games; child discipline, early childhood*

Copyright (c) 2022 Elizabeth Prima & Putu Indah Lestari.

✉ Corresponding author : Elizabeth Prima
Email Address : elizabethprima@undhirabali.ac.id (Badung, Bali, Indonesia)
Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published 12 June 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.3221

Pendahuluan

Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan karakter individu, terutama pada anak. UU Sisdiknas No. 20 Pasal 1 (1) Tahun 2003 menyebutkan bahwa, "Pendidikan merupakan upaya sadar serta terencana dalam menciptakan kondisi serta cara belajar yang memungkinkan siswa giat meningkatkan kemampuan dirinya dalam mencapai kekuatan mental, religius, penguasaan diri, karakter, disiplin, kepintaran dan lain-lain". Ini sepadan dengan statment pengajaran ialah cara untuk mengarahkan dan membangun potensi siswa agar terbimbing baik serta sanggup mengimplementasikannya dalam kehidupan tiap hari (Fadlillah, M. & Khoirida, 2013).

Pendidikan sangat berperan dalam memaksimalkan tumbuh kembang anak. Sebab itu, semua kegiatan yang dilakukan dalam bentuk pembelajaran harus direncanakan sempurna serta disesuaikan dengan tingkat penerimaan anak. Salah satu karakter yang wajib disempurnakan yaitu kedisiplinan. Kedisiplinan merupakan perbuatan yang menampilkan sikap yang sesuai dan mengikuti bermacam ketentuan serta peraturan (Fadlillah, M. & Khoirida, 2013). Kedisiplinan sangat dibutuhkan dalam proses perkembangan karakter anak, dengan pembelajaran anak mampu menerapkan disiplin tersebut di lingkungan sosialnya (Aulina, 2013).

Mengajarkan nilai disiplin memberi anak pengetahuan disiplin yang menyeluruh. Ketika anak memperoleh pengetahuan tentang disiplin secara menyeluruh, mereka akan menyadari pentingnya disiplin dalam kehidupan mereka dan akhirnya terlibat dalam perilaku disiplin secara sukarela (Prima & Lestari, 2018). Disiplin bagi anak usia dini memiliki kelebihan yaitu dapat memberikan rasa aman kepada anak, membangun rasa percaya diri, membuat anak mandiri, membantu anak diterima di lingkungannya, serta menghindari anak dari kejadian yang merugikannya (Noffia & Margaretha, 2015). Sejalan dengan itu, dinyatakan bahwa bimbingan kelas dan tata tertib sekolah harus dapat membentuk perilaku anak terutama dalam kaitannya dengan disiplin (Suyanto dalam (Rahmah & Zirmansyah, 2019)). Disiplin dapat dipelajari atau diajarkan melalui permainan. Bermain memberi anak peluang untuk bereksplorasi, menguasai konsep tumbuh kembang serta dapat menyenangkan. Berbagai permainan secara umum dibedakan menjadi dua yaitu *games* modern serta *games* tradisional (Wijayanti, 2014).

Disiplin anak usia dini dapat dikembangkan dengan mempraktekkan *game* tradisional dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Perihal ini sangat berarti melihat banyak anak pada masa ini mulai tidak mengetahui permainan tradisional yang ada didaerahnya. *Games* tradisional ialah permainan yang telah terdapat sejak lama serta diwariskan secara turun temurun, dengan pesan serta karakteristik yang melambangkan budaya daerahnya (Andriani, 2012). *Games* tradisional sangat berarti untuk mewariskan budaya daerahnya dan *game* tradisonal dapat menjadi alternatif kegiatan dalam meningkatkan tumbuh kembang anak (Siregar & Lestari, 2018). Permainan tradisional Indonesia harus dilestarikan karena dalam *games* tradisional terdapat kebudayaan daerah yang harus dilestarikan. Institusi yang diperlukan dalam pelestarian *games* tradisional ialah PAUD. Perihal ini karena PAUD ialah tempat berkumpulnya siswa sehingga sangat cocok memperkenalkan *games* tradisional dalam bermacam aktivitas yang dilakukan di sekolah (Wulansari, 2017).

Games tradisional kerap sudah tidak banyak ditemukan sebab tidak diajarkan orang tua di kepada anak di rumah ataupun di sekolah oleh guru kepada siswanya, selain itu adanya permainan modern membuat permainan tradisional semakin langka. Anak yang sudah individualistis lebih individual, karena *games* modern tidak mengarahkan kepada kerja sama serta melakukan hal positif lainnya. Peralihan kebiasaan bermain siswa dapat meruntuhkan budaya suatu bangsa dalam hal permainan tradisional (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Padahal permainan tradisional membagikan hal-hal positif dalam pertumbuhan dan perkembang anak, *games* tradisional merupakan peninggal budaya yang di dalamnya mengandung lagu-lagu kedaerahan yang harus dijaga dan dipertahankan keberadaannya.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.3221

Permainan tradisional memiliki beberapa peran, seperti menaikkan kepintaran belajarnya, menaikkan pengendalian emosi, dan membuka kreatif siswa. *Game*s tradisional memiliki makna tersendiri dalam bersikap, bertingkah laku dan kemampuan pada siswa. Selain itu permainan tradisional mengandung arti yang luhur seperti nilai-nilai pendidikan, agama serta kebiasaan yang berguna dilingkungannya. *Games* tradisional bisa memotivasi siswa meningkatkan kerjasama, mendorong siswa menyesuaikan diri, berbicara dengan baik, membuat anak mampu mengendalikan diri, meningkatkan empati dengan sahabat, mengikuti aturan, serta menghormati sesama (Kurniati dalam (Maghfiroh, 2020)).

Permainan tradisonal dapat juga menolong meningkatkan kekuatan raga serta mental siswa. Oleh karena itu, permainan anak tidak sekedar untuk kesenangan saja, namun dapat pula dijadikan kebutuhan yang harus dipenuhi (Nurhayati, 2012). Dengan *games* tradisional, siswa juga belajar disiplin untuk mengikuti ketentuan yang disetujui bersama sepanjang bermain dan mengetahui cara memperkirakan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan permainan tersebut. Selain itu, permainan tradisonal dapat dimainkan dengan alat yang sederhana dan sangat berguna bagi siswa terpenting yang terkait dengan pemahaman, emosional serta raga siswa. Saat bermain, siswa dapat pula mengenal warna, bentuk, dan nama benda.

Oleh sebab itu, *games* tradisional ialah salah satu wujud *games* yang diharapkan bisa dimainkan serta berdampak pada kedisiplinan siswa. Penerapan *games* tradisional diharapkan dapat mempengaruhi kedisiplinan siswa saat bermain, sehingga siswa dapat lebih disiplin terutama saat bermain bersama teman-temannya. Lebih lanjut, *games* tradisional tidak sering dimainkan sehingga diharapkan melalui riset ini *games* tradisional dapat dimainkan siswa, dikenal serta dikembangkan pada siswa. *Games* tradisional yang dimainkan pada riset ini adalah Sepit-Sepitan, Meong-Meongan, Kedis-Kedisan, Bakiak, Curik-Curik dan Sut Tul Tal Til.

Metodologi

Riset ini ialah riset kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group* untuk kelompok eksperimen dan kontrol. Percobaan ditujukan hanya kepada kelompok eksperimen, tetapi *pre-test* serta *posttest* dilakukan pada kedua kelompok untuk mengevaluasi efek dari setiap implementasi (Dantes, 2017). Dalam rancangan ini subjek diambil dari populasi yang bertempat di TK Nuansa Udayana Siligita Nusa Dua. Sampel dalam riset ini dipilih dari dua kelas yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing-masing kelas terdiri dari 20 siswa sehingga jumlah semuanya ialah 40 siswa. Pemilihan sampel dalam penelitian ini tidak dilakukan secara acak dikarenakan kelas yang telah terbentuk tidak dapat diubah. Metode sampling acak digunakan untuk memastikan kelompok yang ada yaitu eksperimen serta kontrol. Variabel untuk riset ini yaitu variabel bebas dengan pelaksanaan permainan tradisional serta variabel terikatnya dengan pengaruh terhadap kedisiplinan anak usia dini. Periode pengambilan data penelitian ini adalah pada bulan September 2021. Rancangan penelitian ditunjukkan pada gambar 1.

Gambar 1. Rancangan Penelitian
(Sumber: Sugiyono, 2017)

Terkait dengan permasalahan riset ini digunakan metode pengumpulan data dengan cara observasi menggunakan rubrik. Penelitian ini menggunakan lembar observasi disiplin anak yang dinilai dengan skala Likert. Indikator yang digunakan berupa lembar observasi mengacu pada Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal, dan Informal,

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.3221

Kemendiknas 2012, pedoman pembinaan karakter pada pendidikan anak usia dini. Kisi-kisi disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi

No	Dimensi	Indikator	Kegiatan
1	Disiplin	1) Anak mampu menggunakan benda sesuai dengan fungsinya; 2) Anak mampu mengambil dan mengembalikan benda pada tempatnya; 3) Anak berusaha mentaati aturan yang telah disepakati dan mampu tertib menunggu giliran.	Implementasi permainan tradisional: 1) Meong-meongan, 2) Sepit-sepitan, 3) Kedis-kedisan, 4) Bakiak, 5) Curik-curik dan 6) Sut tul tal til.

Pengujian hipotesis mengungkapkan perbedaan yang signifikan antara disiplin melalui penggunaan *games* tradisional dengan disiplin siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan temuan penelitian, metode analisis data yang digunakan ialah *one way* ANOVA (Sugiyono, 2017). Pengujian hipotesis riset dicobakan setelah informasi data yang diolah memenuhi syarat analisis yang berdistribusi homogen. Untuk metode serta teknik analisis data riset ini digunakan statistik deskriptif sedangkan uji instrumen digunakan uji validitas dan reliabilitas.

Hasil dan Pembahasan

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap kedisiplinan siswa Kelas B. Data tentang pengaruh penerapan *games* tradisional kepada kedisiplinan siswa diperoleh dari hasil *posttest* di akhir riset. Pada riset ini digunakan kelas eksperimen B2 yang terdiri dari 20 siswa, sedangkan kelompok kontrol kelas B3 yang terdiri dari 20 siswa sehingga jumlah keseluruhan dalam riset ini adalah 40. Rubrik evaluasi digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Desain riset yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design* menggunakan uji-t selaku alat ukur analisis.

Kelas B2 selaku kelas eksperimen dan Kelas B3 selaku kelas kontrol diberikan tes awal. Kelas B2 diperlakukan selaku kelas eksperimen berupa *games* tradisional setelah itu dilakukan *posttest* untuk melihat pengaruh penerapan *games* tradisional kepada kedisiplinan siswa. Selanjutnya Kelas B3 yang merupakan kelas kontrol mendapatkan perlakuan berbentuk pelajaran konvensional yang dilanjutkan dengan *posttest* untuk meningkatkan kedisiplinan siswa. Permainan tradisional yang dimainkan antara lain, sepit-sepitan, meong-meongan, kedis-kedisan, bakiak, curik-curik dan sut tul tal til. Gambaran permainan tradisional disajikan pada gambar 1.

Gambar 1. Permainan tradisional yang dimainkan

Uji Validitas

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.3221

Validitas nilai yang digunakan pada riset ini akan diuji dengan hasil yang disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Validitas Korelasi Indikator

		P1	P2	P3	Total
P1	Pearson Correlation	1	,663**	,663**	,886**
	Sig. (2-tailed)		,001	,001	,000
	N	20	20	20	20
P2	Pearson Correlation	,663**	1	,524*	,830**
	Sig. (2-tailed)	,001		,018	,000
	N	20	20	20	20
P3	Pearson Correlation	,663**	,524*	1	,830**
	Sig. (2-tailed)	,001	,018		,000
	N	20	20	20	20
Total	Pearson Correlation	,886**	,830**	,830**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	
	N	20	20	20	20

Berdasarkan tabel 2 didapatkan data indikator butir 1 = 0,886; indikator butir 2 = 0,830; serta indikator butir 3 = 0,830. Hasil perhitungan masing-masing indikator butir adalah 0,05 (> 0,05) yang berarti bahwa indikator butir tersebut layak digunakan sebagai pengukur.

Uji Reliabilitas

Indikator yang digunakan dalam riset ini dihitung berdasarkan reliabilitas indikator. Hasil pengukuran uji reliabilitas sesuai Tabel 3. Kemudian dilakukan perhitungan reliabilitas indikator sehingga diperoleh hasil R_{hitung} = 0,829 dengan dk = 20 diperoleh nilai R_{tabel} = 0,444 sehingga R_{hitung} = 0,829 > R_{tabel} = 0,444. Hasil riset menunjukkan bahwa indikator yang digunakan sebagai pengukur adalah valid.

Tabel 3. Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,829	3

Pengujian hipotesis menggunakan metode statistik *one way* ANOVA, sehingga dilakukan uji premis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varians terlebih dahulu. Untuk mengetahui sebaran data pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap kedisiplinan anak berdistribusi normal dan tidak berdistribusi normal, data di uji dengan menggunakan SPSS 24. Kriteria yang digunakan adalah data berdistribusi normal jika nilai signifikansi > 0,05, sedangkan nilai signifikansi < 0,05 berarti data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov^{a}			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Disiplin Siswa	Pre Test Eksperimen	,113	20	,200*	,969	20	,733
	Post Test Eksperimen	,130	20	,200*	,933	20	,175
	Pre Test Kontrol	,163	20	,174	,943	20	,270
	Post Test Kontrol	,140	20	,200*	,936	20	,202

Pada Kolmogrov-Smirnov, berdasarkan uji normalitas distribusi data kelompok eksperimen, diperoleh hasil *pretest* dengan data kelompok eksperimen memiliki signifikansi 0,200 dan data *posttest* signifikansi 0,200. Pada kelas kontrol diperoleh hasil *pretest* signifikansi

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.3221

0,174 dan data *posttest* signifikansi 0,200. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, karena nilai signifikansi > 0,05, maka disimpulkan bahwa nilai disiplin siswa berdistribusi normal pada kelas kontrol dan kelas eksperiman. Hasil uji homogenitas data adalah sebagaimana pada tabel 5.

Tabel 5. Uji Homogenitas

Disiplin Anak Usia Dini

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,161	1	38	,690

Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene's. Berdasarkan hasil analisis, nilai signifikansi kedisiplinan siswa 0,690 lebih besar dari 0,05 (p>0,05), dengan demikian semua data memiliki varians yang sama (homogen). Artinya antara kelompok siswa yang diajar melalui permainan tradisional dan kelompok siswa yang diajar melalui pembelajaran konvensional adalah homogen. Pada langkah selanjutnya menguji hipotesis dengan ANOVA. Hasil analisis data disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Uji Hipotesis Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pre Test Eksperimen - Post Test Eksperimen	-4,450	,510	,114	-4,689	-4,211	-38,990	19	,000
Pair 2	Pre Test Kontrol - Post Test Kontrol	-,150	,366	,082	-,321	,021	-1,831	19	,083

Berdasarkan data Tabel 6, untuk kelas eksperimen diperoleh t_{hitung} = 38,990 sedangkan pada taraf signifikansi 5% dk = 38 diperoleh t_{tabel} =2,538, sehingga t_{hitung} = 38,990 > t_{tabel} = 2,538. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlakuan eksperimen berpengaruh nyata (H_1 diterima H_0 ditolak) p *value* < 0.05 (0.00 < 0.05). Untuk kelas kontrol diperoleh t_{hitung} = 1,831 pada taraf signifikansi 5% dengan dk = 38 diperoleh nilai t_{tabel} = 2,538 sehingga t_{hitung} = 1,831 < t_{tabel} = 2,538. Dapat dilihat bahwa t_{hitung} < t_{tabel} yaitu 1,831 < 2,538. Hasil menunjukkan perlakuan kelas kontrol tidak memberikan pengaruh yang signifikan atau berbeda tidak nyata (H_1 ditolak H_0 diterima) p *value* > 0.05 (1,831 > 0,05). Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 yaitu penerapan permainan tradisional tidak berpengaruh signifikan terhadap disiplin siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditolak, dan H_1 yang menyatakan ada pengaruh yang signifikan pentingnya penerapan *games* tradisional terhadap disiplin antara kelas kontrol dan kelas eksperimen siswa Kelas B diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara siswa yang diajar melalui *games* tradisional dengan siswa yang tidak diajar melalui *games* tradisional di TK Nuansa Udayana Siligita.

Pembahasan

Uji normalitas serta homogenitas dilakukan sebagai uji prasyarat untuk menyatakan distribusi data *posttest* telah terdistribusi normal bagi kedua kelompok serta varians data kedua kelompok tersebut sudah sama (homogen). Jika data dinyatakan berdistribusi normal serta varians data homogen, dengan itu analisis data lanjut dengan uji-t. Hasil uji-t diperoleh t_{hitung} = 38,990, kemudian t_{tabel} = 2,538 dari taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasannya 38. Dengan mencocokkan hasil t_{hitung} serta $t_{tabel,}$ bisa disimpulkan t_{hitung} > t_{tabel} (38,990 > 2,538), dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak. Bersumber pada hasil perhitungan uji-t, terbukti berpengaruh signifikan dengan *p value* < 0.05 (0.00 < 0.05) antara kelas siswa yang belajar *games* tradisional dengan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional di Kelas B.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.3221

Pada riset ini ada perbandingan nyata antara kedisiplinan siswa yang diajarkan dengan *games* tradisional dengan kelas siswa yang diajarkan secara konvensional, disiplin siswa yang diberikan *games* tradisional ditemukan lebih baik dibandingkan siswa dengan pembelajaran konvensional. Permainan tradisional yang merupakan hasil dari masa lampau manusia ternyata membuat anak bergembira dan memberikan dampak yang sangat besar bagi perkembangan anak terutama pada siswa Kelas B. *Games* tradisional ialah bentuk permainan anak yang diwariskan secara turun temurun, dengan berbagai keberagamannya (Cahyani, N. L., Kristianatar, M. R., & Manuaba dalam (Cendana & Suryana, 2022))(Melati & Suparno, 2020).

Games tradisional ialah salah satu peninggalan kebudayaan leluhur dengan kemurnian serta corak tradisi lokal. Kata tradisional secara harfiah diartikan sebagai tindakan atau perilaku alami akibat dari kebutuhan leluhur, dan secara tradisional identik dengan kehidupan leluhur masyarakat atau suku tertentu (Ulhasni & Barlian dalam (Putra et al., 2022)). Permainan tradisional dapat dibagi menjadi tiga kelompok yaitu, permainan yang dapat dimainkan (menyenangkan), permainan persaingan serta permainan bersifat mendidik. Permainan seperti ini mengenalkan anak pada berbagai jenis keterampilan dan kemampuan yang mereka butuhkan untuk menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat (Kamal & Dahlan, 2020).

Selain itu, dengan *games* tradisional, anak langsung atau tidak dibantu dalam mengelola aspek rasa, karsa, dan karya. Kecerdasan emosi harus mampu dikelola dengan baik, tidak sekedar pengendalian diri. Keinginan menang dengan berbagai cara dapat diatasi dengan adanya sikap jujur, bersih, ketekunan, disiplin, serta tanggung jawab. Mengelola rasa, karsa, dan karya sangat dibutuhkan dalam interaksi siswa dengan sahabatnya atau orang dewasa lainnya (Setiawan, 2016). Bermain permainan tradisional merupakan upaya melestarikan permainan tradisional dengan cara melatih anak bermain bersama melalui permainan tradisional. Anak-anak mendapatkan pemahaman tentang pentingnya melestarikan permainan tradisional yang saat ini hampir ditinggalkan karena anak-anak lebih memilih untuk bermain permainan digital. Dengan bermain permainan tradisional, anak banyak berkomunikasi dengan teman sebayanya dan melalui permainan tradisional kebugaran jasmani anak dapat meningkat (Prayitno et al., 2022).

Keberhasilan dalam disiplin dapat dilihat ketika anak mengetahui bagaimana melakukan kegiatan bermain dibawah bimbingan dan contoh dari guru. Anak dapat duduk dengan baik dan tenang serta mendengarkan petunjuk guru dalam permainan tradisional, menunjukkan bahwa anak dapat disiplin dalam berperilaku. Disiplin juga berkaitan dengan penataan tingkah laku pada saat melakukan aktivitas di lingkungan sekitarnya. Kedisiplinan merupakan pembiasaan kepada siswa agar menjadi taat serta mengikuti aturan pertaturan yang sesuai lingkungan serta yang berlaku di masyarakat (Erawati, 2018).

Disiplin dapat dipelajari dan diajarkan melalui permainan. Dengan bermain, siswa memiliki peluang bereksplorasi, menguasai konsep yang cocok dengan perkembanganya, serta menghasilkan kesenangan. *Games* tradisional mempunyai pengaruh lebih baik dibanding dengan pendekatan konvensional, korelasi signifikan antara *games* tradisional dan kedisiplinan lebih baik dibanding pembelajaran konvensional (Noffia & Margaretha, 2015). Selain itu, permainan tradisional memiliki sebagian nilai yang tidak dipunyai permainan modern, sehingga *games* tradisional sangat sesuai bagi pengembangan karakter, terutama nilai kejujuran (Jiwandono, 2020). Nilai positif lain dari permainan tradisional, misalnya anak banyak bergerak untuk menghindari masalah obesitas dan sosialisasi anak dengan teman berjalan lebih baik karena dimainkan minimal 2 anak. Permainan kelompok juga menuntut anak memastikan strategi yang hendak digunakan, berbicara serta bekerja sama dengan kelompok lainnya (Sutini, 2013).

Perihal ini berbeda dari *games* modern yang bersifat individual, namun anak-anak zaman sekarang lebih menyukai permainan modern (*game*) sedangkan permainan tradisional sudah tidak dimainkan lagi. Kesan terkait penggunaan gawai dikalangan anak-anak saat ini

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.3221

adalah kecanduan *game* online. Oleh sebab itu, *games* tradisional anak memiliki keunggulan serta perlu dipamerkan dan ditingkatkan keberadaannya (Chasanah, 2015). Efek kecanduan *game* online pada anak sangat banyak, diantaranya bolos sekolah, agresivitas, mudah tersinggung, ceroboh, membahayakan perkembangan psikologi anak dan lain sebagainya (Sihura, 2018). Hal ini menjelaskan mengapa *game* online mendorong anak berperilaku destruktif dan tidak mendukung tumbuh kembang anak. Adanya pengaruh negatif ini seharusnya membuat semua elemen menjadi tanggap dengan mengenalkan bermacam wujud *games* yang sudah ada, seperti *games* tradisional Indonesia yang mempunyai banyak permainan anak yang kaya akan nilai moral serta karakter yang mampu merangsang dan juga dapat digunakan sebagai fasilitas pendidikan (Saputra & Ekawati, 2017).

Memiliki aturan dalam permainan tradisional dapat mengajarkan anak mengikuti semua aturan yang berlaku. Disiplin merupakan sikap taat serta patuh akan aturan dan juga standar yang ada, dan kedisiplinan ialah salah satu perilaku yang menjadi kunci keberhasilan dalam aktivitas siswa (Hidayati dalam (Rahmah & Zirmansyah, 2019)). Disiplin adalah perilaku yang menunjukkan perilaku teratur dalam mengikuti berbagai peraturan dan ketentuan (Mustari dalam (Hartini, 2017)). Selain mengikuti aturan dalam kegiatan bermain, anak juga dapat mengendalikan diri sendiri serta bertanggung jawab atas tindakannya. Selama bermain, anak juga dilatih disiplin melalui sikap yang mencerminkan perilaku sabar.

Guru dapat memaksimalkan perkembanganan siswa dengan pembelajaran yang menarik yaitu *games*. *Games* yang dapat digunakan untuk menumbuhkan kedisiplinan adalah *games* tradisional. Manfaat menanamkan kedisiplinan sejak dini adalah memberikan rasa aman dimana tumbuh rasa percaya diri dan mandiri, mudah berinteraksi dengan lingkungannya, dan mampu melindungin diri dari hal-hal yang merugikan dirinya (Prasetya dalam (Nurhaelina et al., 2021)). *Games* tradisonal dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan siswa, termasuk kedisiplinan anak. Pembelajaran melalui permainan tradisional berdampak positif terhadap kedisiplinan siswa. Dalam perihal ini sikap yang ditanamkan pada anak melalui *games* tradisional adalah disiplin, kerja keras, kejujuran, cinta damai, cinta tanah air, komunikatif, dan rasa tanggung jawab (Witasari & Wiyani, 2020). Oleh karena itu, perlu ditanamkan pemahaman sejak dini akan pentingnya peran budaya dalam permainan tradisional agar anak tetap menjadi pewaris budaya, mengikuti adat dan etika di lingkungannya (Wahyuni et al., 2020).

Simpulan

Penerapan *games* tradisional memiliki pengaruh kepada kedisiplinan siswa. Antusias dan partisipasi siswa terlihat saat proses bermain *games* tradisional, yang menunjukkan peningkatan kedisiplinan dalam proses bermain permainan tradisional secara berkelompok. Disiplin dalam permainan tradisional adalah agar anak mengikuti arahan guru. Implementasi permainan tradisional ditujukan pada situasi siswa yang proses belajarnya adalah bermain sembari belajar. Oleh karena itu, bermain permainan tradisional pada masa kanak-kanak dapat merangsang aspek perkembangan anak.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang berperan dalam penyelesaian riset ini, yaitu; (1) Universitas Dhyana Pura yang telah memberikan pendanaan untuk pelaksanaan riset ini; (2) Dr. I Gusti Bagus Rai Utama, SE. M.MA., MA. selaku Rektor Universitas Dhyana Pura, yang memotivasi serta saran demi kelancaran riset; (3) Ketua LPPM Universitas Dhyana Pura, yang mengarahkan pelaksanaan penelitian ini; dan (5) Kepala Sekolah TK Nuansa Udayana Siligita Nusa Dua.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.3221

Daftar Pustaka

Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, *9*(1), 121–136. http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/14364

Aulina, C. N. (2013). Penanaman Disiplin Pada Anak Usia Dini. *Pedagogia*, *2*(1), 36–49. https://doi.org/10.21070/pedagogia.v2i1.45

Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2), 771–778. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516

Chasanah. (2015). Pengembangan Permainan Tradisional Gotri Untuk Pembelajaran Fisik Motorik Kasar Anak. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, *2*(2), 87–93. https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/view/2605

Dantes, N. (2017). *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. PT Raja Grafindo Persada.

Erawati, E. (2018). Meningkatkan Kedisiplinan Anak Melalui Penggunaan Reinforcement Secara Variatif Pada Anak Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kepahiang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *3*(2), 36–43. https://doi.org/10.33369/jip.3.2.91-98

Fadlillah, M. & Khoirida, L. . (2013). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep dan Aplikasinya dalam Paud*. Ar-Ruzz Media.

Hartini, S. (2017). Pendidikan Karakter Disiplin Siswa di Era Modern Sinergi Orang Tua Dan Guru di MTs Negeri Kabupaten Klaten. *AL-ASASIYYA: Journal Basic Of Education*, *2*(1), 38–59. https://doi.org/10.24269/ajbe.v2i1.882

Jiwandono, I. S. (2020). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Karakter Disiplin dan Jujur Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *4*(1), 20–26. https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa/article/view/2137

Kamal, U., & Dahlan, T. A. (2020). Belajar Berhukum Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Hukum Indonesia*, *2*(2), 141–159. https://doi.org/10.15294/jphi.v2i2.35580

Maghfiroh, Y. (2020). Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, *6*(1), 1–8. https://doi.org/10.23960/jpa.v6n1.20861

Melati, W. P., & Suparno. (2020). Traditional Games-Based Learning for Character Development of Early Childhood. *Atlantis Press SARL, 398,* 291–295. https://doi.org/10.2991/assehr.k.200130.059

Noffia, I., & Margaretha. (2015). Mengembangkan Disiplin Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini*, *5*(2), 112–120. https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10526

Nurhaelina, N., Nirmala, I., & Putri, F. E. (2021). Mengembangkan Perilaku Disiplin Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Lompat Tinggi. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 118–130. https://doi.org/10.22460/empowerment.v1i2p39-48.614

Nurhayati, I. (2012). Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi di PAUD Geger Sunten, Desa Suntenjaya). *Empowerment*, *1*(2), 39–48. https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i01.7605

Prayitno, H. J., Rahmawati, F. N., Intani, K. I. N., & Pradana, F. G. (2022). Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, *1*(1), 1–9. https://doi.org/10.46843/jmp.v1i1.261

Prima, E., & Lestari, P. I. (2018). The Improvement of The Discipline for Early Childhood Through Token Economy Technique. *Obsesi*, *2*(2), 247 – 254. https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.124

Putra, R. A., Marheni, E., Aziz, I., & Padli. (2022). Implementasi Karakter Melalui Permainan Tradisional Pada Usia Dini. *Jurnal Patriot*, *4*(1), 69–80. https://doi.org/10.24036/patriot.v4i1.792

Rahmah, S., & Zirmansyah. (2019). Meningkatkan Disiplin Anak Kelompok B Melalui

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.3221

Permainan Tradisional Umpet Batu. *Jurnal AUDHI*, *1*(2). https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.574

Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Psikologi Jambi*, *2*(2), 48–54. https://doi.org/10.22437/jpj.v2i2.4796

Setiawan, M. H. Y. (2016). Melatih Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(1), 1–8. https://doi.org/10.24269/dpp.v4i1.52

Sihura, F. (2018). The Role of Parents "Generation of Z" to the Early Children in the Using of Gadget. *Atlantis Press*, *249*, 55–59. https://doi.org/10.2991/secret-18.2018.9

Siregar, N., & Lestari, W. (2018). Peranan Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *2*(2), 1–7. https://doi.org/10.26486/jm.v2i1.427

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Alfabeta.

Sutini, A. (2013). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini*, *4*(2), 67–77. https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10386

Wahyuni, I. W., Muazimah, A., & Misda. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Berbasis Kearifan Lokal. *JurnalPendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *8*(1), 61–68. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/24307

Wijayanti, R. (2014). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini*, *5*(1), 51–56. https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10496

Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, *2*(1), 52–63. https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567

Wulansari, B. Y. (2017). Pelestarian Seni Budaya dan Permainan Tradisional Melalui Tema Kearifan Lokal Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. *INDRIA*, *2*(1), 1–11. https://doi.org/10.24269/jin.v2i1.437

Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional Dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma:*, *2*(3), 1–5. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/view/9088